

MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL ANAK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL ENGLOLIBABA BISKUIT

Didi Yudha Pranata

e-mail: didi@stkipgetsempena.ac.id

ABSTRAK

Permainan tradisional pada zaman milineal sekarang ini sudah hampir tidak terdengar lagi, kebanyakan anak-anak dizaman sekarang mengisi waktu luangnya dengan bermain permainan modern seperti *handphone*, *smartphone* dan sebagainya. Melihat fenomena ini membuat kita prihatin karena efek yang dihasilkan dari seringnya anak bermain permainan modern yang ada pada *handpone*, atau *gadget* membuat tingkat social anak menurun. Hal ini terlihat dari hasil observasi yang dilakukan pada SD Negeri 3 Banda Aceh yaitu anak lebih suka kegiatan individu, anak sukar diatur, suka membantah dan lain sebagainya. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah permainan tradisional englolibaba biskuit dapat meningkatkan keterampilan sosial anak. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan (*action research*) yang meliputi: perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Tindakan yang diberikan yaitu permainan tradisional englolibaba biskuit. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu Observasi, Wawancara, dan dokumentasi. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 20 anak kelas IV SD Negeri 3 Banda Aceh. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan keterampilan sosial anak kelas IV SD Negeri 3 Banda Aceh diberikan tindakan permainan tradisional englolibaba biscuit. Hal ini terbukti berdasarkan dengan taraf signifikan yang diambil yaitu 5% atau 0,05. Maka jika nilai sig.(2-tailed)<0,05, maka hasil dinyatakan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pre_test dan post_test. Namun apabila nilai sig.(2-tailed)>0,05, maka hasil dinyatakan tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Berdasarkan dari hasil data tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai sig.(2-tailed) yaitu 0,00<0,05. Maka dapat di simpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil keterampilan sosial anak setelah diberikan permainan tradisional englolibaba biskuit.

Kata Kunci : *Ketarampilan Sosial, Tradisional, Englolibaba Biskuit*

PENDAHULUAN

Permainan tradisional adalah bentuk kegiatan permainan atau olahraga yang berkembang dari suatu kebiasaan masyarakat tertentu. Pada perkembangan selanjutnya permainan tradisional sering dijadikan sebagai jenis permainan yang memiliki ciri kedaerahan asli serta disesuaikan dengan tradisi budaya setempat. Kegiatannya dilakukan baik secara rutin maupun sekali-kali dengan maksud untuk mencari hiburan dan mengisi waktu luang setelah terlepas dari aktivitas rutin seperti sekolah dan belajar. Dalam pelaksanaannya permainan tradisional dapat memasukkan unsur-unsur permainan rakyat dan permainan anak ke dalamnya (Achroni, 2012:92).

Agar suatu kegiatan dapat dikategorikan sebagai permainan tradisional tentunya harus teridentifikasi unsur tradisinya yang memiliki kaitan erat dengan kebiasaan atau

adat suatu kelompok masyarakat tertentu. Di samping itu, kegiatan itu pun harus kuat mengandung unsur fisik yang nyata-nyata melibatkan kelompok otot besar dan juga mengandung unsur bermain yang melandasi maksud dan tujuan dari kegiatan itu. Maksudnya, suatu kegiatan dikatakan permainan tradisional jika kegiatan itu masih diakui memiliki ciri tradisi tertentu, melibatkan otot-otot besar dan hadirnya strategi serta dasarnya tidak sungguh-sungguh terlihat seperti apa yang ditampilkannya (Achroni, 2012:5).

Berdasarkan kegiatannya, Nur (2011) menyatakan bahwa permainan tradisional memiliki banyak manfaat seperti dapat menstimulusi aspek tumbuh kembang anak yaitu aspek sosial dan mental. Hal ini ditegaskan Perdani (2014) menyatakan bahwa melalui permainan tradisional keterampilan sosial anak meningkat, hal ini dikarenakan permainan tradisional dapat mengasah intraksi antar anak seperti kebersamaan, berbagi dan berkomunikasi. Hal ini ditunjukkan dari meningkatnya hasil post intervensi dari pra intervensi yang awalnya 42,5 % keterampilan sosial anak menjadi 54,1 %. Serta Yufitsa, ahmad dan Efensi (2016) menyatakan bahwa dengan mengimplementasikan permainan tradisional aceh kepada anak dapat mengembangkan beberapa aspek seperti agama dan moral, fisik motorik, sosial emosional, kognitif, bahasa dan seni.

Namun, pada zaman milineal sekarang ini permainan tradisional sudah hampir tidak terdengar lagi, kebanyakan anak-anak dizaman sekarang mengisi waktu luangnya dengan bermain permainan modern seperti yang terdapat di dalam aplikasi *handphone*, *smartphone* dan sebagainya. Melihat fenomena ini membuat kita prihatin karena efek yang dihasilkan dari seringnya anak bermain permainan modern yang ada pada *handpone*, atau *gadget* membuat tingkat sosial anak menurun. Seperti pernyataan yang di utaran oleh Wahyu (2016) yaitu *gadget* sangat berpengaruh terhadap pertumbuhan interaksi sosial anak, sehingga dalam pemberian *gadget* orang tua harus berperan aktif sehingga penggunaanya sesuai dan tidak menghambat pertumbuhan sosial anak.

Padahal perkembangan sosial merupakan aspek paling mendasar bagi kita manusia yang disebut sebagai makhluk sosial. Perkembangan social haruslah dipupuk sejak dini, karena ketika kita menginginkan sesuatu yang baik tidaklah instan. Banyak sudah teori-teori tentang perkembangan social salah satunya susanto (2012:40) menurutnya Perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan hubungan soasial terhadap norma kelompok, moral serta tradisi untuk saling berkomunikasi dan bekerjasama. Istiqomah, dkk (2016) menegaskan bahwa perkembangan sosial adalah suatu proses pembentukan *social self* yang harus dilalui

oleh seseorang agar memiliki perilaku yang sesuai dengan norma dan nilai lingkungan sosialnya.

Permainan tradisional Englobaba Biskuit merupakan pengembangan permainan tradisional yang menggabungkan tiga permainan tradisional sekaligus yaitu engklek, lompat tali, dan bakiak batok dalam satu kegiatan bermain berbasis sirkuit. Permainan tradisional englobaba biscuit ini di lihat dari kegiatannya memiliki karakteristik yang dianggap mampu mengembangkan kemampuan social anak.

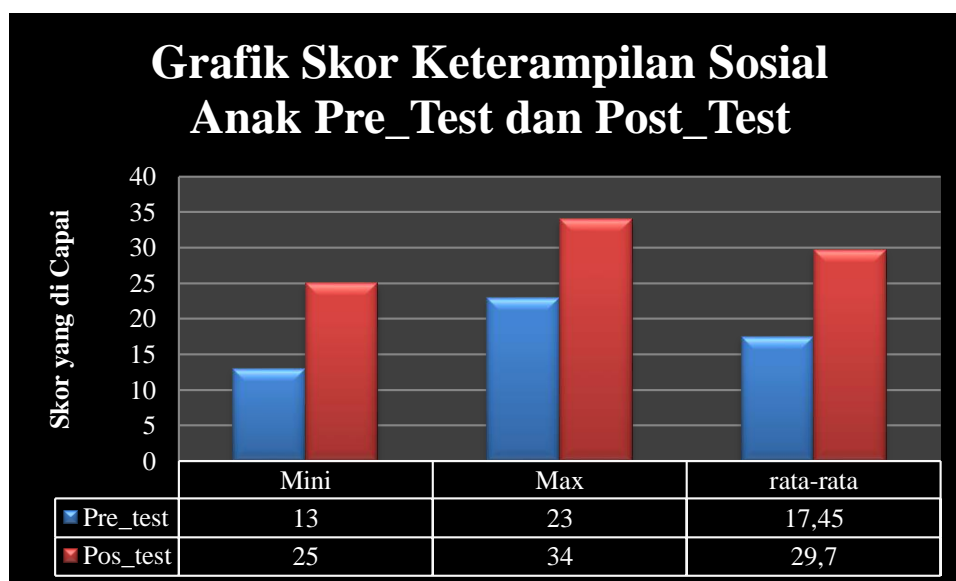
Dari uraian yang disebutkan di atas maka muncullah sebuah ide untuk menerapkan permainan terdisional Englibaba Biskuit untuk meningkatkan kemampuan social anak usia sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian tindakan (*action research*) menurut Kemmis, S & MC Taggart, R. (1992) meliputi: perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Tindakan yang diberikan yaitu permainan tradisional englobaba biskuit. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu Observasi, Wawancara, dan dokumentasi. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 20 anak kelas IV SD Negeri 3 Banda Aceh.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian terlihat bahwa tingkat keterampilan sosial anak SD Negeri 3 Banda Aceh kelas IV sebelum mendapatkan perlakuan yaitu didapat skor terendah (*minimum*) 13, skor tertinggi (*maksimum*) 23, dan rerata (*mean*) 17,45. Sedangkan setelah mendapat tindakan permainan englobaba biscuit didapat skor terendah (*minimum*) 24, skor tertinggi (*maksimum*) 34, rerata (*mean*) 29,70. Untuk lebih jelas dapat melihat grafik dibawah ini:



Grafik 1 Nilai Pre-Test dan Post_Test

Selanjutnya menguji normalitas data yang sudah di dapat dari proses latihan di lapangan. Data yang dianalisis adalah hasil data pretest dan posttest. Data tersebut diuji dengan Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-wilk two sample independent test pada taraf signifikansi 5%. Data dinyatakan berdistribusi normal jika signifikansi lebih besar dari 5 % atau 0,05. Pengujian dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 16.0. Pengujian diperoleh hasil sebagai berikut:

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pre_test	.180	20	.090	.906	20	.052
Post_test	.123	20	.200*	.945	20	.294

a. Lilliefors Significance Correction

*. *This is a lower bound of the true significance.*

Dari data table di atas dapat dilihat bahwa data pretest dinyatakan berdistribusi normal. Hal ini dikarenakan data pre_test memiliki nilai signifikansi $0,09 > 0,05$. Dan untuk data post_test juga dinyatakan berdistribusi normal dikarenakan data post-test juga memiliki nilai signifikansi $0,20 > 0,05$.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dapat dilakukan apabila semua data berdistribusi normal. Dan dalam penelitian ini semua data sudah berdistribusi normal seperti yang terdapat pada tabel 9 di atas. Maka dari itu data sudah bisa dilanjutkan ketahap berikutnya yaitu uji hipotesis. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan Uji Paired Sampel T Test dengan SPSS 16.0. pengujian diperoleh hasil sebagai berikut:

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pre_test - Post_test	-12.250	2.074	.464	-13.221	-11.279	26.411	19	.000

Sesuai dengan taraf signifikan yang diambil yaitu 5% atau 0,05. Maka jika nilai sig.(2-tailed) $<0,05$, maka hasil dinyatakan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Namun apabila nilai sig.(2-tailed) $>0,05$, maka hasil dinyatakan tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Berdasarkan dari hasil data tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai sig.(2-tailed) yaitu $0,00 < 0,05$. Maka dapat di simpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil keterampilan sosial anak setelah diberikan permainan tradisional englobaba biskuit.

KESIMPULAN

Keterampilan sosial anak SD Negeri 3 Banda Aceh setelah diberi tindakan permainan tradisional englobaba biskuit meningkat. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji hipotesis yang menunjukkan bahwa nilai sig.(2-tailed) yaitu $0,00 < 0,05$. Sesuai dengan taraf signifikan yang diambil yaitu 5% atau 0,05. Maka jika nilai sig.(2-tailed) $<0,05$, maka hasil dinyatakan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pre_test dan post_test. Berdasarkan hasil kesimpulan di atas peneliti dapat memberikan saran kepada guru pendidikan jasmani tingkat sekolah dasar secara umum dan khususnya guru pendidikan jasmani SD Negeri 3 Banda Aceh untuk memakai permainan tradisional englobaba biscuit untuk meningkatkan keterampilan sosial anak. Serta lebih melakukan inovasi-inovasi yang lebih menarik untuk melestarikan permainan tradisional lainnya yang dimasukkan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Achroni, Keen. 2012. Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional. Yogyakarta: Javalitera.
- Istiqomah, Nurul, dkk. 2016. Peningkatan perkembangan Sosial dan Emosional Melalui Kegiatan Outbound pada Anak Kelompok B di TK Asy-Syafa'ah Jember. Jurnal Edukasi UNEJ. Volume III No.2. 19-21.
- Kemmis, S & MC Taggart, R. 1992. *The Action Research Planner*. Australia: Deakin University Press.
- Nur, Haerani. 2011. Peran Permainan Anak Tradisional Dalam Mensimulasi Tumbuh Kembang Anak. Jurnal Dediksi Volume XIII Nomor 2 ISSN: 0215-0891.
- Perdani, Putri Admi. 2014. Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional. Jurnal Pendidikan Usia Dini. Volume 8, Edisi I. April 2014
- Susanto, Ahmad. 2012. Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Aspeknya. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Wahyu, Novitasari. 2016. Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun *Jurnal PAUD Teratai*. Volume 05 Nomor 03 Tahun 2016, 182-186
- Yufitsa, Ahmad dan Efensi. 2016. Implementasi Permainan Tradisional Aceh Di PAUD IT Al-Fatih Banda Aceh. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini. 1(1):68-75.